

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 10-328388

(43)Date of publication of application : 15.12.1998

(51)Int.Cl.

A63F 7/02  
A63F 7/02  
A63F 7/02  
G07F 7/12  
G07F 7/08

(21)Application number : 09-138426

(71)Applicant : SANKYO KK

(22)Date of filing : 28.05.1997

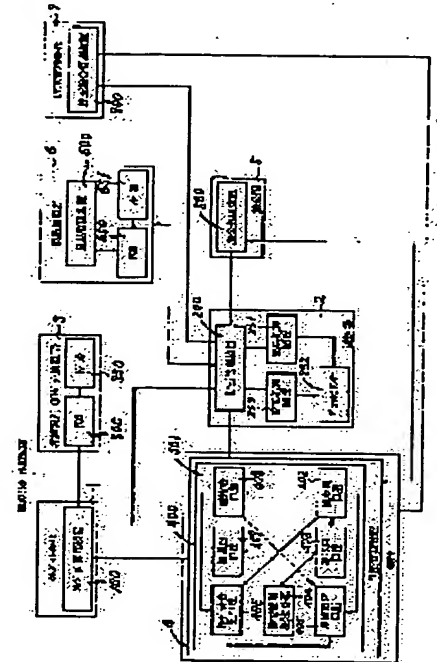
(72)Inventor : UGAWA SHOHACHI

(54) SYSTEM FOR GAME

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To improve the convenience when stored balls are used without labor as much as possible.

**SOLUTION:** A membership card which is issued at a game hall 2 is constituted in such a manner that the membership card can be identified by a credit administration device 100 as an associated card with a credit company 1, and when there is a transaction with stored balls as objectives at a credit chain store 3 (a non-chain store for prizes where the exchange for prizes with stored balls is not allowed), the credit administration device 100 notifies the transaction content to a stored ball administration device 200 and an account administration device 400. The stored ball administration device 200 withdraws stored balls in response to the transaction content, and the account administration device 400 transfers the transaction amount from a credit company account 406 to an account 405 of the credit chain store 3, and at the same time, transfers the transaction amount from a game hall account 403 to a cashing place account 402, and from the cashing place account 402 to the credit company account 406.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]



**【特許請求の範囲】**

【請求項 1】 遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値で遊技場に預け入れられた遊技結果価値を使用する場合に利用される遊技用システムであって、前記遊技結果価値を所有する所有者の当該遊技結果価値の大きさを特定可能な情報が記録された記録媒体と、該記録媒体を利用した景品交換取引が行われた場合に必要とされる対価として当該記録媒体の記録情報により特定される前記遊技結果価値を利用して前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理を行う決済用処理手段とを含み、

与信業務を提供する与信事業者の加盟店で当該与信事業者が認定している会員による与信取引が行われた場合に、前記与信事業者と前記加盟店と前記会員との間での前記与信取引に伴う決済を行うために構築されている与信取引決済システムの少なくとも一部を利用して、前記決済用処理手段による前記決済用処理を行うことにより、前記記録媒体を利用した景品交換取引を前記加盟店において行うことができるようにしたことを特徴とする、遊技用システム。

【請求項 2】 前記決済用処理手段は、前記加盟店で前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われる場合に発生する取引情報に基づいて取引内容を特定可能な取引内容特定手段を含み、

当該取引内容特定手段は、前記景品交換取引に必要とされる対価が前記遊技結果価値と前記与信取引によるクレジットとを併用して支払われる前記景品交換取引であることを特定可能であるとともに、当該景品交換取引に使用される遊技結果価値の大きさとクレジット額とをそれぞれ特定可能であり、

前記決済用処理手段は、前記取引内容特定手段により特定される遊技結果価値の大きさとクレジット額とに基づいて前記加盟店における前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理を行うことを特徴とする、請求項 1 に記載の遊技用システム。

【請求項 3】 前記決済用処理手段は、前記加盟店で前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われる場合に発生する取引情報に基づいて取引内容を特定可能な取引内容特定手段と、

当該取引内容特定手段の特定結果に基づいて前記景品交換取引を行った者の前記遊技結果価値を換金する換金手段とを含み、

前記景品交換取引に使用される遊技結果価値に相当する代金を前記換金手段で換金された価値から引落として前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理を行うことを特徴とする、請求項 1 に記載の遊技用システム。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

【発明の属する技術分野】 本発明は、遊技結果価値を使

用する場合に利用される遊技用システムに関し、詳しくは、遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値で遊技場に預け入れられた遊技結果価値を使用する場合に利用される遊技用システムに関する。

**【0002】**

【従来の技術】 この種の従来の遊技用システムとして一般的に知られているものに、たとえば、遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値で遊技場に預け入れられた遊技結果価値を使用する場合に利用される遊技用システムが知られている。

【0003】 従来のこの種の遊技用システムを利用することにより、遊技者は自己が所有する遊技結果価値を使用して、たとえば所望の景品を入手するなどしていた。

**【0004】**

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、従来のこの種の遊技用システムでは、たとえば遊技場内あるいは一部の関連店舗内でしか前記遊技結果価値を使用することができなかったために、遊技者が遊技結果価値を使用できる場所あるいは遊技結果価値を使用して入手できる景品の種類などが限られており、遊技結果価値を使用する際の利便性に欠けるという不都合があった。

【0005】 かかる不都合を解消するため、前記遊技結果価値を使用できる関連店舗数を大幅に増加させることが考えられる。しかしながら、関連店舗の契約を短期間で多数とりつけることは困難であり、また、関連店舗数が増加した場合には管理・運用上の負担も増大してしまう。

【0006】 本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技結果価値を使用する際の利便性を極力手間をかけずに向上させることのできる遊技用システムを提供することである。

**【0007】**

【課題を解決するための手段】 請求項 1 に記載の本発明は、遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値で遊技場に預け入れられた遊技結果価値を使用する場合に利用される遊技用システムであって、前記遊技結果価値を所有する所有者の当該遊技結果価値の大きさを特定可能な情報が記録された記録媒体と、該記録媒体を利用した景品交換取引が行われた場合に必要とされる対価として当該記録媒体の記録情報により特定される前記遊技結果価値を利用して前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理を行う決済用処理手段とを含み、与信業務を提供する与信事業者の加盟店で当該与信事業者が認定している会員による与信取引が行われた場合に、前記与信事業者と前記加盟店と前記会員との間での前記与信取引に伴う決済を行うために構築されている与信取引決済システムの少なくとも一部を利用して、前記決済用処理手段による前記決済用処理を行うことにより、前記記録媒体を利用した景品交換取引を前記加盟店において行うことができるようにしたことを特徴とする。

【0008】請求項2に記載の本発明は、請求項1に記載の発明の構成に加えて、前記決済用処理手段は、前記加盟店で前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われる場合に発生する取引情報に基づいて取引内容を特定可能な取引内容特定手段を含み、当該取引内容特定手段は、前記景品交換取引に必要とされる対価が前記遊技結果価値と前記与信取引によるクレジットとを併用して支払われる前記景品交換取引であることを特定可能であるとともに、当該景品交換取引に使用される遊技結果価値の大きさとクレジット額とをそれぞれ特定可能であり、前記決済用処理手段は、前記取引内容特定手段により特定される遊技結果価値の大きさとクレジット額とに基づいて前記加盟店における前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理を行うことを特徴とする。

【0009】請求項3に記載の本発明は、請求項1に記載の発明の構成に加えて、前記決済用処理手段は、前記加盟店で前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われる場合に発生する取引情報に基づいて取引内容を特定可能な取引内容特定手段と、当該取引内容特定手段の特定結果に基づいて前記景品交換取引を行った者の前記遊技結果価値を換金する換金手段とを含み、前記景品交換取引に使用される遊技結果価値に相当する代金を前記換金手段で換金された価値から引落として前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理を行うことを特徴とする。

【0010】

【作用】請求項1に記載の本発明によれば、前記記録媒体の記録情報により、前記遊技結果価値を所有する所有者の当該遊技結果価値の大きさが特定される。そして、決済用処理手段の働きにより、前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われた場合に必要とされる対価として当該記録媒体の記録情報により特定される前記遊技結果価値を利用して前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理が行なわれる。さらに、前記決済用処理手段による決済用処理は、前記記録媒体を利用した景品交換取引を前記加盟店において行うことができるように、与信業務を提供する与信事業者の加盟店で当該与信事業者が認定している会員による与信取引が行われた場合に前記与信事業者と前記加盟店と前記会員との間での前記与信取引に伴う決済を行うために構築されている与信取引決済システムの少なくとも一部が利用されている。

【0011】請求項2に記載の本発明によれば、請求項1に記載の発明の作用に加えて、取引内容特定手段の働きにより、前記加盟店で前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われる場合に発生する取引情報に基づいて取引内容が特定される。さらに前記取引内容特定手段の働きにより、前記景品交換取引に必要とされる対価が前記遊技結果価値と前記与信取引によるクレジットとを併用して支払われる前記景品交換取引であることが特定されるときに、当該景品交換取引に使用される遊技結果価値

の大きさとクレジット額とがそれぞれ特定される。そして前記決済用処理手段の働きにより、前記取引内容特定手段により特定される遊技結果価値の大きさとクレジット額とに基づいて前記加盟店における前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理が行なわれる。

【0012】請求項3に記載の本発明によれば、請求項1に記載の発明の作用に加えて、取引内容特定手段の働きにより、前記加盟店で前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われる場合に発生する取引情報に基づいて取引内容が特定される。さらに換金手段の働きにより、前記取引内容特定手段の特定結果に基づいて前記景品交換取引を行った者の前記遊技結果価値が換金される。そして前記決済用処理手段の働きにより、前記景品交換取引に使用される遊技結果価値に相当する代金が前記換金手段で換金された価値から引落とされて前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理が行なわれる。

【0013】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。

【0014】図1は、本発明に係る遊技用システムのブロック図である。本発明に係る遊技用システムは、たとえば、クレジット会社1、遊技場2、クレジット会社1の加盟店であって当該クレジット会社が発行するクレジットカードを使用した与信取引が認められる複数のクレジット加盟店3、遊技場2で行われた遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値を当該遊技者が換金する際に利用する換金所5、前記遊技結果価値の一例となる貯玉を利用した貯玉流通システムを総合的に管理運用するための第三者管理機関である貯玉管理会社7、貯玉流通システムに加盟して貯玉を使用した景品交換を許容する複数の景品加盟店6、前記各機関（クレジット会社1、遊技場2、クレジット加盟店3、換金所5、景品加盟店6、貯玉管理会社7）および遊技場2の会員遊技者の間での取引に利用される預金口座（換金所口座402、遊技店口座403、貯玉管理会社口座404、非加盟店口座405、クレジット会社口座406、加盟店口座407、遊技者口座408）が開設されている銀行4から構成されている。

【0015】銀行4には、口座401を管理する口座管理装置400が設けられており、この口座管理装置400は、クレジット会社1のクレジット管理装置100、遊技場2の貯玉管理装置200、換金所5の換金処理装置500、貯玉管理会社7の貯玉管理装置700と、たとえば、公衆回線により接続されている。

【0016】なお、換金所口座402、遊技店口座403、遊技者口座408などの各口座が開設されている銀行4は1つに限られるものではない。ここでは、便宜上、図示を省略しているが、銀行4はたとえば複数存在している。

【0017】さらに、遊技場2の貯玉管理装置200

は、クレジット会社1のクレジット管理装置100、景品加盟店6のPOS650、貯玉管理会社7の貯玉管理装置700と、たとえば、公衆回線により接続されている。なお、ここでは便宜上図示を省略しているが、遊技場2は、たとえば複数存在している。

【0018】また、クレジット会社1のクレジット管理装置100は、たとえば公衆回線により複数のクレジット加盟店3のPOS300と接続されている。クレジット管理装置100では、クレジット加盟店3に関する情報、クレジット会社1の与信取引システムの利用者に関する情報などが管理されている。クレジット会社1と、クレジット加盟店3と、銀行4とにより、与信事業者と加盟店とクレジット会員との間での与信取引に伴う決済を行うための与信取引決済システムが構成されている。また、クレジット管理装置100には、銀行4に開設されている前記各口座を指定するための情報などが記憶されている。

【0019】クレジット管理装置100は、クレジット加盟店3での取引内容を記憶し、取引の決済を行うために必要となる引落とし情報を定期的（たとえば月末）に口座管理装置400へ送信する処理（口座引落とし処理）を実行する。

【0020】銀行4の口座管理装置400は、クレジット管理装置100から定期的に送信される引落とし情報、さらに換金処理装置500から送信される取引額情報と手数料情報とに基づいて各口座間の振替を行うためのクレジット処理（図14参照）を実行する。

【0021】遊技場2には、パチンコ遊技機などの各種遊技機（図示省略）の他、遊技で遊技者が獲得した遊技媒体を投入して精算するためのジェットカウンタ252が設置されている。ジェットカウンタ252で遊技媒体の精算が行われれば、たとえば遊技者に精算結果が記録された出玉カードが付与される。遊技者は、サービスカウンタにおいて、出玉カードに記録されている精算情報と引換えに所望の景品を入手できる。

【0022】また、遊技場2で会員登録を済ませている遊技場会員は、会員の証として遊技場2から発行された会員カード20（図5参照）を利用して、さまざまなサービスの提供を受けることができる。この会員カード20は、たとえば、クレジット会社1から発行されるクレジットカードの機能を兼ね備えたカップリングカードである。遊技場会員は、この会員カード20を利用して、ジェットカウンタ252の精算結果を貯玉として遊技場2に累積的に預け入れることができる。

【0023】ここで貯玉とは、ジェットカウンタ252での精算結果を変換して遊技場預かりとした遊技価値であって、遊技当日以降も有効に保存される価値をいう。出玉カードに記録されている精算情報に基づいて遊技者は所定の景品を入手できるが、その精算情報は、出玉カードの発行当日のみ有効とされている。しかしながら、

精算結果を貯玉に変換することにより、遊技行為当日のみならず過去において獲得した出玉を累積的に遊技場に保管しておくことができる。また、貯玉を繰返し行なうことにより、一度の遊技では獲得することが困難な景品交換額の大きな景品を入手できるようになる。したがって、貯玉は会員にのみ与えられる特典の1つといえる。なお、この貯玉は、遊技者の任意で遊技にも使用可能である。

【0024】遊技場2には、遊技場会員が貯玉の預け入れ操作を行うための貯玉処理装置250と、遊技場会員の貯玉を管理する貯玉管理装置200とが設けられている。ジェットカウンタ252と貯玉処理装置250、貯玉処理装置250と貯玉管理装置200とは、それぞれ情報の送受信が可能のように構成されている。ジェットカウンタ252で精算が行われれば、精算結果が貯玉処理装置250へ送信される。貯玉処理装置250には、会員カード20を挿入するためのカード挿入口、精算結果や貯玉数を表示するための表示部、貯玉預入操作を行うための操作部などが設けられている。会員カード20をカード挿入口へ挿入した後、会員カード20に対応して定められた暗証番号を遊技場会員が入力すれば、貯玉預入情報が貯玉処理装置250から貯玉管理装置200へ出力される。この貯玉預入情報には、会員カード20の記録情報（会員ナンバーなど）、入力された暗証番号、および精算結果が含まれている。

【0025】貯玉管理装置200には、会員カード20の会員ナンバー毎に各遊技場会員の貯玉数や暗証番号などが記憶されている。貯玉管理装置200は、受信した貯玉預入情報に基づいて暗証番号の照合を行い、入力された暗証番号が正しいことを条件に遊技場会員の貯玉数を更新して記憶し、貯玉完了情報を貯玉処理装置250へ送信する。

【0026】遊技場2には、さらに景品交換を行うための景品処理装置251が設けられている。この景品処理装置251には、会員カード20や出玉カードを挿入するためのカード挿入口、精算結果や貯玉数を表示するための表示部、出玉あるいは貯玉の引落操作や景品選択操作を行うための操作部などが設けられている。また、景品処理装置251とジェットカウンタ252、景品処理装置251と貯玉管理装置200とは、それぞれ情報の送受信が可能のように構成されている。ジェットカウンタ252で精算が行われれば、精算結果が景品処理装置251へ送信される。精算結果を景品と交換したい遊技者は、出玉カードの発行を受け、その出玉カードを持ち、景品処理装置251に挿入し、所定操作を行い、所望の景品を選択した後、精算結果を直接引落とす操作を行う。これにより、選択された景品を特定可能な景品カードが景品処理装置251より発行される。なお、サービスカウンタなどで景品カードと引換えに遊技者は所望の景品を入手できる。

【0027】一方、預け入れている貯玉を引落として景品交換する場合には、会員カード20をカード挿入口へ挿入する。そして、暗証番号を入力の上、所望の景品を選択する。これにより、貯玉引落情報が景品処理装置251から貯玉管理装置200へ出力される。この貯玉引落情報には、会員カード20の記録情報（会員ナンバーなど）、入力された暗証番号、および選択されている景品を入手するのに必要な貯玉数を特定可能な情報が含まれている。

【0028】貯玉管理装置200は、暗証番号が正しく、かつ、遊技場会員が選択した景品を入手するのに十分な貯玉を所有していることを条件に貯玉引落許可情報を景品処理装置251へ送信する。そして、記憶している貯玉を減算更新する。一方、景品処理装置251は、貯玉引落許可情報の入力を条件に景品カードを発行する。なお、ここでは出玉カードを利用して景品処理装置251で景品交換を行う際の手順についての詳細な説明を省略する。

【0029】景品交換または貯玉の預入れが行われて遊技場会員の所有している貯玉数に変更が生じれば、貯玉管理装置200は、その変更内容を特定可能な貯玉情報を貯玉管理会社7の貯玉総合管理装置700へ送信する。

【0030】サービスカウンタなどで景品カードと引換えにいわゆる特殊景品を貰い受けた者は、換金所5で特殊景品を換金できる。換金所5には、換金処理を行うための換金処理装置500が設けられている。換金所5の換金処理装置500と、遊技場2の貯玉管理装置200とは、たとえば公衆回線で接続されており、相互に情報の送受信が可能である。さらに、換金処理装置500は、銀行4の口座管理装置400と、たとえば公衆回線で接続されている。

【0031】換金処理装置500には、特殊景品を投入するための投入部、換金操作を行うための換金操作部505（図4参照）、所定の表示部、現金を払出すための金額払出部504（図4参照）の他、会員カード20を挿入するためのカード挿入口などが設けられている。

【0032】特殊景品を換金したい者は、投入部に特殊景品を投入して所定操作を行う。これにより、特殊景品に相当する現金が金額払出部504より払い出される。なお、換金処理装置500内に回収された特殊景品は、定期的に換金所5の担当者により回収され、手数料が付加されて遊技場2に買い取られる。

【0033】一方、遊技場会員は、遊技場2に預け入れている貯玉を換金処理装置500を利用して以下の手順で換金することができる。すなわち、会員カード20をカード挿入口へ挿入し、暗証番号と換金額とを入力することにより、その入力情報が換金要求情報として貯玉管理装置200へ送信される。貯玉管理装置200では暗証番号の照合などが行われた後、換金額相当の貯玉が減

算更新され、減算数情報が換金処理装置500へ返信される。換金処理装置500は、返信された減算数情報に基づいて現金を払い出す。なお、貯玉管理装置200から換金処理装置500に送信された減算数情報は、たとえば換金処理装置500内に累積して記憶され、定期的にこの減算数情報が読み出されて、特殊景品と同様にして遊技場2に買い取られるように構成することが考えられる。

【0034】貯玉を現金に換金する代わりに銀行口座に振込みたい遊技場会員は、予め会員カード20をカード挿入口に挿入した上で所定操作を行う。これにより、以下に説明する換金振込処理（図13のSD4参照）が実行される。まず、換金額などを特定可能な情報が換金処理装置500から銀行4の口座管理装置400へ出力される。口座管理装置400がこの情報に基づいて遊技者口座408と換金額とを特定し、換金所口座402から遊技者口座408に換金額が振り込まれる。なお、換金所口座402から遊技者口座408に振り込まれる換金額は、手数料とともに遊技場2の遊技店口座403から換金所口座402へ振り込まれることになる。

【0035】景品加盟店6は、貯玉流通システムの加盟店である。景品加盟店6には、景品管理装置600、POS650、レジスタ651が設置されている。POS650は、遊技場2に設置されている貯玉管理装置200とたとえば公衆回線により接続されており、相互に情報の送受信が可能である。

【0036】遊技場会員は、手数料相当の貯玉を支払うことを条件に、遊技場2に預け入れている貯玉を使用して景品加盟店6で所望の景品を入手できる。このような景品加盟店6は、たとえば全国各地に点在している。遊技場会員は、遊技場2にわざわざ出向かなくとも、景品加盟店6を利用して景品交換することができる。

【0037】貯玉による景品交換を望む遊技場会員は、景品加盟店6の店員に会員カード20を手渡す。店員は、たとえばレジスタ651に設けられたカードリーダーにより会員カード20の記録情報を読取らせる。カードリーダーで読取られた記録情報は、POS650を介して遊技場2の貯玉管理装置200へ送信され、記録情報に対応した遊技場会員の貯玉情報が貯玉管理装置200からPOS650に返信される。遊技場会員は、返信された貯玉情報により特定される貯玉の範囲内で景品を選択する。店員は、たとえばレジスタ651に遊技場会員が希望する景品の種類やその景品交換に必要な貯玉数を入力して、取引内容の記録されたレシートとともに景品をその遊技場会員に手渡す。景品交換が行われれば、その景品交換に関する情報がPOS650を介して景品管理装置600と、遊技場2の貯玉管理装置200とへ送信される。景品管理装置600は、この情報を受信して記憶する。一方、貯玉管理装置200は、この情報に基づいて遊技場会員の所有する貯玉を減算更



新する。さらに貯玉管理装置 200 は、銀行 4 の口座管理装置 400 へ景品加盟店口座情報と引落とし額情報とを送信する。口座管理装置 400 は、景品交換が行われた景品加盟店 6 の加盟店口座 407 を景品加盟店情報により特定し、その景品交換により引落としすべき金額を引落とし額情報により特定する。そして、遊技店口座 403 から加盟店口座 407 へ引落とし額が振り込まれる。なお、この引落とし額には、加盟店が受け取るべき手数料が含まれている。

【0038】図示するクレジット加盟店 3 は、クレジット会社 1 の加盟店であり、かつ、遊技場 2 の貯玉流通システムに加盟していない景品非加盟店である。以下の説明においては、クレジット加盟店 3 を必要に応じて景品非加盟店 3 と称する。景品非加盟店 3 には、クレジット会社 1 が発行しているクレジットカードを処理可能な POS 300、レジスタ 350 が設置されている。

【0039】景品非加盟店 3 でクレジットカード（会員カード 20 のクレジット機能が利用される場合を含む）を使用して与信取引により商品を購入する者は、景品非加盟店 3 の店員にクレジットカードを手渡す。店員は、たとえばレジスタ 350 に設けられたカードリーダーによりクレジットカードの記録情報を読取らせる。カードリーダーで読取られた記録情報は、たとえば POS 300 を介してクレジット会社 1 のクレジット管理装置 1 へ送信される。クレジット管理装置 1 は、受信情報に基づいて通常の与信取引処理を実行する。これにより、口座管理装置 400 は、非加盟店処理（図 13 の SD3 参照）を実行する。すなわち、銀行 4 のクレジット会社口座 406 から与信取引のあった景品非加盟店 3 の非加盟店口座 405 へ商品の購入代金を振り込む。また、商品を購入した者が与信取引のために開設している銀行口座からクレジット会社口座 406 へたとえば月末に商品の購入代金を振込む。

【0040】一方、景品非加盟店 3 で会員カード 20 を利用して貯玉により商品が購入される場合には、以下の流れに沿って取引が行われる。なお、貯玉を使用して購入される商品を、以下の説明においては、景品と称し、その取引を景品交換と称する。

【0041】遊技場会員が、景品非加盟店 3 で会員カード 20 を利用して貯玉により景品交換する場合には、まず、景品非加盟店 3 の店員に会員カード 20 を手渡す。会員カード 20 は、たとえばレジスタ 350 に設けられたカードリーダーによりその記録情報を読取り可能に構成されている。したがって、景品非加盟店 3 では、わざわざ会員カード 20 の処理のために専用のレジスタや POS などを設置する必要がない。

【0042】店員は、たとえばレジスタ 651 に遊技場会員が希望する景品の種類やその景品金額を入力し、カードリーダーで会員カード 20 の記録情報を読取らせる。カードリーダーで読取られた記録情報と入力

情報とは、POS 300 を介して照合要求情報としてクレジット会社 1 のクレジット管理装置 100 へ送信される。クレジット管理装置 100 は、この情報に基づいて景品の購入希望者が貯玉を使用することを希望していること、景品の金額および種類、景品交換希望者が会員登録している遊技場 2 を特定する。そして、該当する遊技場 2 の貯玉管理装置 200 へ貯玉情報要求情報を送信する。

【0043】貯玉管理装置 200 は、貯玉情報要求情報に基づいて景品交換希望者の会員ナンバーを特定し、会員ナンバーに対応して記憶している貯玉数を特定可能な貯玉情報をクレジット管理装置 100 へ返信する。クレジット管理装置 100 は、貯玉情報に基づいて景品交換希望者の貯玉数を特定し、貯玉情報に含まれる貯玉レートで貯玉を換金した場合にその換金額が景品の金額以上であることを条件に照合正当情報を景品非加盟店 3 の POS 300 へ送信する。なお、遊技場会員の所有する貯玉数が希望する景品額に満たない場合の取引の流れについては、後述する。

【0044】景品非加盟店 3 では、照合正当情報が受信されたことを条件に希望景品を遊技場会員に付与することが許容される。店員は、たとえば、取引内容の記録されたレシートとともに景品をその遊技場会員に手渡す。取引が完了すれば、完了信号が POS 300 からクレジット会社 1 のクレジット管理装置 100 へ送信される。クレジット管理装置 100 は、完了信号が入力されたことに基づいて、その取引内容を取引情報として記憶するとともに、景品額振込要求情報を銀行 4 の口座管理装置 400 へ送信し、引落とし額・手数料情報を遊技場 2 の貯玉管理装置 200 へ送信する。

【0045】口座管理装置 400 は、景品額振込要求情報に基づいて、取引のあった景品非加盟店 3、取引額を特定して、クレジット会社口座 406 からその景品非加盟店 3 の非加盟店口座 405 へ取引額を振り込む処理（図 14 の SD5a～SD5c 参照）を実行する。これにより、クレジット会社 1 が、貯玉を使用して景品交換した遊技場会員の取引額を一時的に肩代わりして景品非加盟店 3 に支払ったことになる。

【0046】一方、貯玉管理装置 200 は、引落とし額・手数料情報に基づいて遊技場会員の貯玉を減算更新する。そして、貯玉の減算数を特定可能な減算数情報を換金所 5 の換金処理装置 500 へ送信する。換金処理装置 500 は、この減算数情報に基づいて、減算更新された貯玉の換金が行われるように、銀行 4 の口座管理装置 400 へ取引額情報と手数料情報とを送信する。ここでの手数料情報は、貯玉を換金所 5 が換金するに当たってその換金所 5 が遊技場 2 から貰い受ける換金手数料を特定するための情報である。なお、この換金手数料の一部は、換金所 5 が遊技場 2 に代わってクレジット会社 1 に景品額を納入する際にクレジット会社 1 に対して支払わ

れる管理手数料に充てられる。

【0047】また、クレジット管理装置100は、定期的（たとえば月末）に口座引落とし処理（図8参照）を実行する。これにより、クレジット管理装置100内に記憶されている取引情報がとりまとめられて引落とし情報として口座管理装置400へ送信される。

【0048】口座管理装置400は、クレジット管理装置100から引落とし情報が送信された場合には、以下のクレジット処理（図14のSD5d～SD16参照）を実行する。まず、換金所5から送信された取引額情報と手数料情報とを記憶する。そして、クレジット管理装置100から引落とし情報が送信された際に、当該引落とし情報に含まれている取引内容と、取引額情報と手数料情報とを照合する。そして照合の結果、両者に相違点のないことを条件に口座の振替を行う。すなわち、遊技店口座403から換金所口座402へ、取引額と換金手数料とを振り込む。また、換金所口座402からクレジット会社口座406へ取引額と管理手数料とを振り込む。

【0049】この口座の振替が行われることにより、景品交換のために引落とされた遊技場会員の貯玉が換金所口座402を介して換金され、クレジット会社1により肩代わりされて支払われている景品代金、およびこれに加えて遊技場2がクレジット会社1に支払うべき管理手数料が換金所口座402からクレジット会社口座406へ振り込まれることになる。また、遊技店口座403から換金所口座402へは、取引額と換金手数料とが振り込まれることにより、貯玉管理装置200から換金処理装置500へ送信された減算数情報（取引に使用された貯玉の減算数を特定するための情報）が、遊技場2で買い取られた形となる。なお、換金手数料には管理手数料が含まれている。

【0050】一方、引落とし情報に含まれている取引内容と、取引額情報と手数料情報とに相違点がある場合には、その相違点のある取引については前述した口座の振替を行うことなく、その相違点のある取引の内容について内部に記憶する。

【0051】このように、この遊技用システムによれば、貯玉流通システムに加盟していない店においても遊技場会員が貯玉を使用することが可能となるために、遊技場会員が貯玉を使用できる店舗数が飛躍的に増大し、これにより遊技場会員が貯玉を使用する際の利便性が向上される。また、多種多様の商品を取り扱う多くの店で貯玉を使用できるため、遊技場会員の景品交換の選択の幅が広がる。さらに、この遊技用システムは、クレジット会社1の加盟店を利用して景品交換を可能にするとともにクレジット会社1のシステムの一部を利用して構築されているため、システムの構築に係る費用と手間とを削減できる。景品非加盟店3に、わざわざ会員カード20の記録情報を読取るための装置を設置して廻る必要も

なく、また、景品非加盟店3で発生した取引情報を処理するための装置を新たに設ける必要がないためである。また、本実施形態では会員カード20がクレジット会社1のクレジットカードとのカップリングカードとして構成されているために、クレジット会社1のクレジット会員数を増やすことができ、クレジット会社1にとっても利点のある魅力的なシステムといえる。

【0052】次に、景品非加盟店3で貯玉を使用した景品交換が希望されている際に、遊技場会員の所有する貯玉数が希望する景品額に満たない場合の取引の流れについて説明する。このような状況が発生した場合には、取引を断念する他、景品額に満たない分を会員カード20のクレジット機能を利用して与信取引を行って処理できる。

【0053】以下にその内容を説明する。なお、POS300から送信された照合要求情報に基づいてクレジット管理装置100が貯玉管理装置200へ貯玉情報要求情報を送信し、貯玉管理装置200が貯玉情報要求情報に基づいて貯玉情報をクレジット管理装置100へ返信するところまでの流れは前述と同様であるために、それまでの詳細な説明を省略して、貯玉情報がクレジット管理装置100へ返信されたところから説明を行う。

【0054】まず、クレジット管理装置100は、貯玉情報に含まれる貯玉レートで貯玉を換金した場合にその換金額が景品の金額に満たないことを条件に条件付き照合正当情報を景品非加盟店3のPOS300へ送信する。

【0055】景品非加盟店3では、条件付き照合正当情報が受信されたことで、店員が景品交換希望者にクレジットを併用して景品交換を行うか否かの判断を促すことになる。店員が景品交換希望者の判断結果をたとえばレジスタ350に入力する。これにより、取引成否信号がPOS300からクレジット会社1のクレジット管理装置100へ送信される。クレジット管理装置100は、この取引成否信号に基づいて、クレジットを併用して景品交換が行われたか否かを判断するとともにその取引内容を取引情報として記憶する。そして、景品交換が行われていることを条件に、景品額振込要求情報を銀行4の口座管理装置400へ送信する。なお、この景品額振込要求情報に基づいて口座管理装置400は、取引のあった景品非加盟店3、取引額を特定して、クレジット会社口座406からその景品非加盟店3の非加盟店口座405へ取引額を振り込む。

【0056】さらにクレジット管理装置100は、引落とし額・手数料情報を遊技場2の貯玉管理装置200へ送信する。この引落とし額・手数料情報には、景品交換のための費用の一部に充てられた貯玉数を特定可能な情報が含まれている。貯玉管理装置200は、この引落とし額・手数料情報に基づいて貯玉の減算更新を行い、減算数情報を換金処理装置500へ送信する。換金処理装



置500は、この減算数情報に基づいて、前述と同様に口座管理装置400へ取引額情報と手数料情報とを送信する。

【0057】さらに、クレジット管理装置100は、引落とし情報中にクレジットを併用して景品交換が行われた際の取引内容を含め、所定期間にこの引落とし情報を口座管理装置400へ送信する。

【0058】口座管理装置400は、換金所5から送信された取引額情報と手数料情報、およびクレジット管理装置100から送信された引落とし情報に基づいて前述したクレジット処理を実行する。これにより、景品交換の費用の一部に充てられた貯玉が換金されて遊技店口座403から換金所口座402へ、取引額と換金手数料とが振り込まれ、換金所口座402からクレジット会社口座406へ取引額と管理手数料とが振り込まれる。さらに、遊技者口座408からクレジット会社口座406へ、景品交換の一部に充てられたクレジット額が振り込まれる。

【0059】景品交換に貯玉とクレジットとが併用された場合には、以上の手順により、取引が行われる。このように、この実施形態によれば、貯玉とクレジットとを併用して景品交換を行うことができるために、遊技場会員が景品交換を行う際の利便性が一層向上される。

【0060】なお、景品非加盟店3で景品交換に必要な貯玉が一部足りない場合には、不足額をクレジット会社1のクレジットで処理する代わりに、景品交換希望者の遊技者口座408から直接、非加盟店口座405へ振込むように構成してもよい(図では破線矢印で示されている)。

【0061】貯玉管理会社7は、複数の遊技場2における貯玉の発生状況や使用状況を総合的に監視するとともに、貯玉流通システムの管理運用を行なう第三者機関である。遊技場2は、この貯玉管理会社7へシステム使用料を定期的に支払うことを条件にして、貯玉流通システムに加盟することが許される。このシステム使用料は、銀行4の口座管理装置400により、遊技店口座403から貯玉管理会社口座404へ定期的に振り込まれる。

【0062】貯玉管理会社7には、貯玉総合管理装置700が設置されている。貯玉総合管理装置700には、複数の遊技場2の貯玉管理装置200で管理されている貯玉に関するすべての情報が記憶されている。貯玉総合管理装置700は、貯玉管理装置200から送信される貯玉情報に基づいて貯玉の預入れ、または使用のあったことを把握し、内部に記憶している遊技場会員の貯玉数を更新する。これにより貯玉総合管理装置700では、遊技場会員が貯玉管理装置250で預入れを行った貯玉数や、景品交換処理装置251もしくは景品加盟店6または景品非加盟店3で使用した貯玉数を特定できる。

【0063】また、銀行4の口座管理装置400からは、前述したクレジット処理のログが送信される。貯玉

総合管理装置700は、遊技場2の貯玉管理装置200から送信される貯玉情報と口座管理装置400から送信されるクレジット処理のログとを照合して異常が認められないことを確認する。

【0064】図2は、クレジット管理装置100の構成を説明するためのブロック図である。クレジット管理装置100は、口座管理装置400などから送信される情報を入力するための情報入力手段102、情報入力手段102から入力された各種情報を処理するクレジット管理制御手段101、口座管理装置400などへ各種情報を送信するための情報出力手段103、クレジットカードや会員カード20の記録情報、その他の情報を記憶するための管理情報記憶手段104を含む。

【0065】口座管理装置400から情報入力手段102へは、引落とし情報に基づいた引落としが終了した旨を示す引落とし完了情報が入力される。貯玉管理装置200から情報入力手段102へは、貯玉情報要求情報に応じた貯玉情報が入力される。クレジット加盟店(景品非加盟店)3から情報入力手段102へは、景品交換前の照合処理を行う際に必要な照合要求情報、景品交換が完了した旨を示す完了信号、貯玉とクレジットとを併用した景品交換が行われたか否かを示す取引成否信号が入力される。

【0066】一方、クレジット管理制御手段101により、情報出力手段103を介して、次の情報が出力される。口座管理装置400へは、クレジット加盟店(景品非加盟店)3で景品交換が行われた場合にその景品額と景品額の振込先を指定するための景品額振込要求情報が出力される。貯玉管理装置200へは、クレジット加盟店(景品非加盟店)3からの照合要求情報に応じて貯玉情報要求情報が出力される。また、クレジット加盟店(景品非加盟店)3から完了信号などが入力されて景品交換の行われたことが把握されれば、貯玉の引落とし額と手数料とを特定可能な引落とし額・手数料情報が出力される。クレジット加盟店(景品非加盟店)3へは、照合正当情報または条件つき照合正当情報が出力される。クレジット加盟店(景品非加盟店)3では、照合正当情報が受信されることにより希望景品の交換取引が許容され、条件つき照合正当情報が受信されることにより貯玉とクレジットとを併用することを条件に希望景品の交換取引が許容される。

【0067】管理情報記憶手段104には、会員カード20の遊技場会員を特定するための会員ナンバーや当該会員の遊技者口座408などが、クレジット会社1のクレジット会員を特定するためのシリアルナンバーごとに記憶されている。さらに管理情報記憶手段104には、クレジット加盟店(景品非加盟店)3に関する情報、定期的に口座管理装置400へ送信する引落とし情報の一部を構成する引落としリストが記憶されている。この引落としリストには、クレジットを利用して景品交換を行

なった会員遊技者の取引額や会員カード20のシリアルナンバー、クレジット会社1の会員の口座番号などに関する情報が含まれる。図3は、貯玉管理装置200の構成を説明するためのブロック図である。貯玉管理装置200は、クレジット管理装置100などから送信される情報を入力するための情報入力手段202、情報入力手段202から入力された各種情報を処理する貯玉管理制御手段201、口座管理装置400などへ各種情報を送信するための情報出力手段203、遊技場会員が所有している貯玉などを会員ナンバー別に記憶するための貯玉情報記憶手段204を含む。

【0068】クレジット管理装置100から情報入力手段202へは、貯玉情報要求情報と引落とし額・手数料情報とが入力される。貯玉総合管理装置700から情報入力手段202へは、送信要求情報が入力される。景品加盟店6から情報入力手段202へは、貯玉情報要求情報と引落とし額・手数料情報とが入力される。換金処理装置500から情報入力手段202へは、換金要求情報などが入力される。換金要求情報は、換金処理装置500で遊技場会員が貯玉を換金する際に換金処理装置500から出力される情報である。貯玉処理装置250から情報入力手段202へは、貯玉預入情報が入力される。景品処理装置251から情報入力手段202へは、貯玉引落とし情報が入力される。

【0069】一方、貯玉管理制御手段201により、情報出力手段203を介して、次の情報が出力される。口座管理装置400へは、景品加盟店口座情報と引落とし額情報とが出力される。これらの情報により、景品交換が行われた景品加盟店の加盟店口座407とその景品交換により引落としすべき金額とが特定される。クレジット管理装置100へは、貯玉情報要求情報に応じた貯玉情報が出力される。貯玉総合管理装置700へは、送信要求情報に応じた内容の情報と遊技場会員の所有している貯玉数に変更があった場合にその内容を示す貯玉情報とが出力される。景品加盟店6へは、貯玉情報要求情報に応じた貯玉情報が出力される。換金処理装置500へは、減算数情報が出力される。減算数情報は、遊技場会員が景品加盟店6またはクレジット加盟店（景品非加盟店）3において貯玉を景品交換に使用した場合に、その景品交換によって減算更新される貯玉数を特定するための情報である。換金処理装置500は、この減算数情報により換金すべき貯玉を把握する。また、この減算数情報は、換金処理装置500で貯玉を用いた換金要求があった場合に、それを許容する際にも出力される。換金処理装置500は、この減算数情報に基づいて現金を金額払出部504（図4参照）より払い出す。なお、貯玉を現金に換金する代わりに銀行口座に振込むことが要求されている場合には、換金処理装置500から口座管理装置400へ取引額情報および手数料情報が出力されることになる。

【0070】貯玉処理装置250へは、貯玉預入情報に対応した貯玉完了情報または不許可情報が出力される。貯玉完了情報は、貯玉の預入処理が完了したことを通知するための情報である。また、不許可情報は、暗証番号の入力誤りにより貯玉の預入れを拒絶することを通知するための情報である。景品処理装置251へは、貯玉引落とし情報に対応した貯玉引落とし許可情報または不許可情報が出力される。貯玉引落とし許可情報は、貯玉の引落としが可能である事を通知するための情報である。また、不許可情報は、暗証番号の入力誤りにより貯玉の引落としを拒絶することを通知するための情報である。

【0071】図4は、換金処理装置500の構成を説明するためのブロック図である。換金処理装置500は、口座管理装置400などから送信される情報を入力するための情報入力手段502、情報入力手段502から入力された各種情報を処理する換金処理制御手段501、口座管理装置400などへ各種情報を送信するための情報出力手段503、貯玉を使用した換金操作が可能な換金操作部505、換金された現金を払い出すための金額払出部504、その他、図示を省略するが、特殊景品を投入するための投入部、所定の表示部、会員カード20を挿入するためのカード挿入口などを含む。

【0072】口座管理装置400から情報入力手段502へは、受付情報が入力される。受付情報は、換金処理装置500から口座管理装置400へ送信された取引額情報および手数料情報が、正常に受信されたことを通知するための情報である。貯玉管理装置200から情報入力手段502へは、減算数情報が入力される。換金処理制御手段501は、減算数情報により換金すべき貯玉を把握する。そして、この減算数情報に基づいて取引額情報と手数料情報とを生成し、情報出力手段503を介して口座管理装置400へ出力する。なお、口座管理装置400では、クレジット管理装置100から送信された引落とし情報と、この取引額情報および手数料情報とが照合されて前述したクレジット処理が実行されることになる。

【0073】会員カード20がカード挿入口へ挿入され、換金操作部505で所定操作が行われて換金希望額と暗証番号とが入力されることにより、換金要求情報が換金処理制御手段501から情報出力手段503を介して貯玉管理装置200へ出力される。貯玉管理装置200では暗証番号の照合が行われた後、換金希望額相当の貯玉を換金希望者が所有していることを条件に貯玉の減算更新が行われる。そして、減算数情報が情報入力手段502へ入力される。換金処理制御手段501は、換金希望者が現金での払出しを希望している場合には現金を金額払出部504から払い出す処理を実行する。一方、銀行口座への振込を希望している場合には、情報出力手段503を介して口座管理装置400へ取引額情報および手数料情報を出力する。

【0074】図5は、会員カード20を説明するための説明図である。会員カード20は、クレジット会社1のクレジットカードとしての機能をも有するカードであり、カードの表面には、会員カード20を発行した遊技場2の遊技店名に加えて、クレジット会社1がそのカードを識別してクレジット会員を特定するためのシリアルナンバー、有効期限、クレジット会社1の名称、会員の氏名記載欄などが記されている。また、会員カード20は、その上部に磁氣的に機械的読取り可能な態様の磁気記録部20aが設けられており、上記の各情報を記録している。さらに、下部の磁気記録部20bには、シリアルナンバー、遊技場1を特定するための遊技店ナンバー、遊技場会員を特定するための会員ナンバーなどが記録されている。これらの磁気記録部に記録された情報は、遊技場2の貯玉処理装置250や景品処理装置251、換金所5の換金処理装置500、景品加盟店6のレジスタ651の他、景品非加盟店3のレジスタ350で機械的読取可能である。図6および図7は、クレジット管理装置100で実行される景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。この景品交換処理が実行されることにより、クレジット加盟店ではあるが景品交換加盟店ではない景品非加盟店3において、貯玉を使用した景品交換を行なうことが可能となる。以下に説明するフローチャートに基づく制御プログラムは、クレジット管理装置1のクレジット管理制御手段101に構成されるROM（図示省略）内に記憶されている。クレジット管理制御手段101は、以下に説明する処理手順により景品交換処理を実行する。

【0075】まず、S1において、ポート入力処理が実行される。ポート入力処理は、情報入力手段102（図2参照）に設けられたポートから各種情報を入力する処理である。

【0076】次にS2に進み、景品非加盟店3から照合要求情報が入力されたか否かが判断される。照合要求情報が入力されていない場合にはS16に進み、貯玉情報受信待ちフラグがセットされているか否かが判断される。貯玉情報受信待ちフラグは、貯玉管理装置200（図1参照）へ貯玉情報要求情報を送信するタイミングでセットされるフラグである。貯玉情報受信待ちフラグがセットされている場合には、後述するS6に進む。一方、貯玉情報受信待ちフラグがセットされていない場合にはS17に進み、管理信号受信待ちフラグがセットされているか否かが判断される。完了信号受信待ちフラグは、照合正当情報を景品非加盟店3へ出力したタイミングでセットされるフラグである。完了信号受信待ちフラグがセットされている場合には、後述するS11に進む。一方、完了信号受信待ちフラグがセットされていない場合にはS18に進み、取引正否信号受信待ちフラグがセットされているか否かが判断される。取引正否信号受信待ちフラグは、条件付照合正当情報が景品非加盟店

3へ出力されたタイミングでセットされるフラグである。取引正否信号受信待ちフラグがセットされている場合には、後述するS23に進む。取引正否信号受信待ちフラグがセットされていない場合には、後述するS15に進む。

【0077】S2で照合要求情報が景品非加盟店3から入力されていると判断された場合には、S3に進む。S3では、入力された照合要求情報に基づいて、貯玉の引落としが要求されているか否か、すなわち、貯玉を使用した景品交換が景品非加盟店3で要求されているか否かが判断される。貯玉の引落としが要求されていないと判断された場合には後述するS19aに進む。一方、貯玉の引落としが要求されていると判断された場合にはS4に進む。S4では、照合要求情報に基づいて遊技場会員の会員ナンバーを割出し、景品交換希望者が貯玉を預入れている遊技場2の貯玉管理装置200に貯玉情報要求情報を送信する処理が実行される。

【0078】次にS5に進み、貯玉情報受信待ちフラグnがセットされる。ここでnとは、貯玉情報受信待ちフラグの番号を表し、この処理が行われた段階で他の貯玉情報を受信待ちでなければn=1となり、他に受信待ち状態であれば、その数に応じてn=2, 3…となるものである。すなわち、複数の貯玉情報受信待ち状態を同時に実現し、処理の能率化を図っているのである。次にS6に進み、対象となる遊技場2から貯玉情報が受信されたか否かが判断される。なお、この貯玉情報には、貯玉を換金する際の貯玉レートを特定するための情報が含まれている。貯玉情報が受信されていない場合には、前記S17に進む。貯玉情報が受信されている場合にはS7に進み、貯玉情報受信待ちフラグnをリセットする処理が実行される。次にS8に進み、受信された貯玉情報に基づき、前記S3で引落とし要求のある貯玉数を充足させる数の貯玉を景品交換希望者が有しているか否かが判断される。貯玉数が充足されていると判断された場合にはS9に進み、照合正当情報が景品非加盟店3のPOS300（図1参照）へ送信される。この照合正当情報がPOS300で受信されることにより、景品非加盟店3では所望の景品が景品交換希望者に付与されることになる。

【0079】次にS10に進み、完了信号待ちフラグmがセットされる。ここでmとは、前述のnと同様に完了信号受信待ちフラグの番号を表す。次にS11に進み、完了信号が景品非加盟店3より受信されたか否かが判断される。完了信号が受信されていない場合には、前記S18に進む。完了信号が受信されている場合にはS12に進み、完了信号受信待ちフラグmがリセットされる。次にS13に進み、貯玉の引落とし額と景品交換処理のための手数料とを把握可能な引落とし額・手数料情報を貯玉の引落とし対象となる遊技場2の貯玉管理装置200へ送信する処理が実行される。次にS14aに進み、

取引情報が記憶される。この取引情報には、景品交換が行なわれた景品非加盟店3を特定するための情報や会員を特定できる情報、取引日時、取引額、貯玉の引落としが行なわれた遊技場2を特定するための情報等が含まれている。

【0080】次にS14bに進み、景品額振込要求情報が口座管理装置400へ送信される。口座管理装置400は、この景品額振込要求情報により、景品交換のあった景品非加盟店3の非加盟店口座405とクレジット会社口座406、および引落とし額を特定して、引落とし額をクレジット会社口座406から引落とし、その引落とし額を非加盟店口座405へ振り込む処理を行う。

【0081】次にS15に進み、口座引落とし処理が実行される。口座引落とし処理の処理手順については、図8で後述する。口座引落とし処理が実行された後、処理が前述したS1へ移行する。

【0082】一方、前記S8で貯玉数が充足されていないと判断された場合にはS20に進み、不足額が算定される。そして、その不足額を特定可能な条件付き正当情報が景品非加盟店3のPOS300（図1参照）へ送信される。この条件付き正当情報がPOS300で受信することにより、景品非加盟店3では、店員が景品交換希望者に不足額をクレジットで支払うようにするか否かの判断を促すことになる。そして、次にS22に進み、取引成否信号受信待ちフラグI（エル）がセットされる。ここでI（エル）とは、前述のnと同様に取引成否信号受信待ちフラグの番号を表す。次にS23に進み、取引成否信号が受信されたか否かが判断される。そして、取引成否信号が受信されていない場合には、S15に進み、図8で後述する口座引落とし処理が実行される。一方、取引成否信号が受信されている場合にはS24に進み、取引成否信号受信待ちフラグI（エル）がリセットされる。次にS25に進み、取引が成立しているか否か、すなわち、貯玉とクレジットとを併用した景品交換が行われたか否かが判断される。取引が成立していない場合には、S15に進み、図8で後述する口座引落とし処理が実行される。一方、取引が成立している場合には、S19aに進み、処理内容判定処理が実行される。この処理内容判定処理が実行されることにより、引落とすべき貯玉額と、引落とすべきクレジット額とが明らかにされる。次にS19bに進み、景品額振込要求情報が口座管理装置400へ送信される。この処理は、前記S14bで行われる処理と同様である。

【0083】次にS19cに進み、口座引落とし記憶処理が実行される。口座引落とし記憶処理は、クレジットを使用して景品交換が行われた場合にその履歴を記憶する処理である。この処理により記憶される景品交換の履歴に基づいて、図8のS28で後述する引落としリストが作成される。また、貯玉とクレジットとを併用して景品交換が行われている場合には、この口座引落とし記憶

処理により、前記S13および前記S14aと同様の処理が併せて実行される。

【0084】次にS15に進み、図8で後述する口座引落とし処理が実行されることになる。

【0085】次に、図8を参照して口座引落とし処理について説明する。まず、S26において、クレジット管理制御手段101内に内蔵されている内蔵時計の時間がチェックされる。次にS27に進み、予め定められた引落とし時期であるか否かが判断される。予め定められた引落とし時期でない場合にはS33に進み、引落とし完了情報待ちフラグがセットされているか否かが判断される。引落とし完了情報待ちフラグは、引落とし情報が口座管理装置400へ出力されたタイミングでセットされるフラグである。引落とし完了情報待ちフラグがセットされている場合には後述するS31に処理が移行する。一方、引落とし完了情報待ちフラグがセットされていない場合には図6の前記S1に処理に戻る。

【0086】S27で引落とし時期であると判断された場合にはS28に進む。S28では、引落としリストを作成する処理が実行される。引落としリストは、図6のS19cで実行される口座引落とし記憶処理の処理結果に基づいて作成されるリストである。この引落としリストには、与信取引のための預金口座として予め顧客（遊技場会員）とクレジット会社1との間で契約されている当該顧客の預金口座から引落とすべき金額に関する引落とし情報などが含まれている。なお、この引落とし情報には、遊技場会員以外のクレジット会員が自己のクレジットカードを利用して商品を購入したことに基づいた引落とし情報と、遊技場会員が会員カード20を利用して景品交換を行なった際に景品代金の一部にクレジットを充てたことに基づいた引落とし情報とが含まれている。

【0087】次にS29に進み、引落とし情報が口座管理装置400へ出力される。この引落とし情報には、前記S28で作成された引落としリストに加えて、図6のS14aで記憶された貯玉の取引情報が含まれている。

【0088】次にS30に進み、引落とし完了情報待ちフラグがセットされる。次にS31に進み、口座管理装置400より引落とし完了情報が受信されたか否かが判断される。引落とし完了情報が受信されていない場合には前記S1に戻る。一方、引落とし完了情報が受信されている場合にはS32に進み、引落とし完了情報待ちフラグがリセットされた後、図6の前記S1に処理が移行する。以上により、口座引落とし処理が終了する。

【0089】図9は、貯玉管理装置200により実行される貯玉処理の処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートに基づく制御プログラムは、貯玉管理装置200の貯玉管理制御手段201に構成されるROM（図示省略）内に記憶されている。

【0090】まずSA1において、ポート入力処理が実行される。ポート入力処理は、情報入力手段202のポ

ートを通じて各種情報を入力する処理である。

【0091】次にSA2に進み、非加盟店景品交換処理が実行される。非加盟店景品交換処理は、景品非加盟店3における貯玉を使用した景品交換のための処理である。非加盟店景品交換処理の処理手順については、図10(a)で後述する。

【0092】次にSA3に進み、加盟店景品交換処理が実行される。加盟店景品交換処理は、景品加盟店6で貯玉を使用した景品交換が行なわれる際に実行される処理である。加盟店景品交換処理の処理手順については図10(b)で後述する。

【0093】次にSA4に進み、貯玉情報通信処理が実行される。貯玉情報通信処理は、貯玉管理会社7の貯玉総合管理装置700へ貯玉情報などを送信する処理である。貯玉情報通信処理の処理手順については、図11で後述する。

【0094】次にSA5に進み、貯玉管理処理が実行される。貯玉管理処理は、遊技場2内に設置された貯玉処理装置250および景品処理装置251との間で貯玉の引落とし処理あるいは貯玉の預入れ処理を行なうものである。貯玉管理処理の処理手順については図12で後述する。貯玉管理処理が実行された後、処理が前記SA1に戻る。

【0095】図10(a)は、非加盟店景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートは、図9に示した貯玉処理の処理手順におけるSA2のステップで実行されるサブルーチンである。

【0096】まず、SA6において、クレジット管理装置100より貯玉情報の送信要求があるか否か（貯玉情報要求情報が受信されているか否か）が判断される。貯玉情報の送信要求がない場合には後述するSA9に進む。貯玉情報の送信要求がある場合にはSA7に進む。

【0097】SA7では、貯玉管理装置200の貯玉管理情報記憶手段204内に記憶されている貯玉情報を読み出す処理が実行される。これにより、貯玉情報要求情報に対応した貯玉情報が貯玉管理情報記憶手段204より読出される。

【0098】次にSA8に進み、SA7で読出された貯玉情報をクレジット管理装置100へ送信する処理が実行される。

【0099】次にSA9に進み、引落とし額と手数料とを把握可能な引落とし額・手数料情報が入力されたか否かが判断される。この情報は、景品非加盟店3で貯玉を使用した景品交換が行なわれた場合に使用された貯玉の大きさと手数料とを把握するための情報である。この情報は、クレジット管理装置100より送信される。

【0100】SA9で引落とし額・手数料情報が入力されていない場合には処理が終了する。一方、引落とし額・手数料情報が入力されている場合にはSA10に進み、引落とし額・手数料情報に基づいて引落としとすべき貯

玉数が算定される。次にSA11に進み、引落としと対象となる貯玉情報を読み出す処理が実行される。次にSA12に進み、SA10で算定された貯玉数を減算更新する処理が実行される。次にSA13に進み、減算更新後の貯玉を再び貯玉管理情報記憶手段204へ記憶する処理が実行される。これにより、景品非加盟店3で貯玉を使用して景品交換を行なった者の所有している貯玉の引落としが行なわれることになる。次にSA14に進み、減算更新された貯玉数を特定可能な減算数情報が換金処理装置200へ送信されて処理が終了する。

【0101】図10(b)は、加盟店景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートは、図9のSA3で実行されるサブルーチンである。

【0102】まず、SA15で貯玉情報の送信要求があるか否か（貯玉情報要求情報が受信されているか否か）が判断される。送信要求のない場合にはSA18に進む。一方、送信要求がある場合にはSA16に進み、送信要求の対象となる貯玉情報を貯玉管理情報記憶手段204より読み出す処理が実行される。

【0103】次にSA17に進み、読み出された貯玉情報をクレジット管理装置100へ送信する処理が実行される。

【0104】次にSA18に進み、引落とし額と手数料とを把握可能な引落とし額・手数料情報が入力されたか否かが判断される。引落とし額・手数料情報が入力されていない場合には処理が終了する。一方、引落とし額・手数料情報が入力されている場合にはSA19に進む。SA19では引落とし額・手数料情報に基づいて引落としとすべき貯玉数が算定される。次にSA20に進み、引落としと対象となる貯玉情報を読み出す処理が実行される。次にSA21に進み、SA19で算定された貯玉数を減算更新する処理が実行される。次にSA22に進み、減算更新後の貯玉を再び貯玉管理情報記憶手段204へ記憶する処理が実行される。これにより、景品加盟店6で貯玉を使用して景品交換を行なった者の所有している貯玉の引落としが行なわれることになる。次にSA23に進み、減算更新された貯玉数を特定可能な減算数情報を換金処理装置200へ送信する処理が実行される。次にSA24に進み、口座管理装置400へ加盟店口座情報と引落とし額情報とを送信する処理が実行される。加盟店口座情報は、景品交換が行なわれた景品加盟店6が決済用に銀行4に設けている加盟店口座407を特定するための情報である。また、引落とし額情報は、景品交換額を特定するための情報である。これらの情報に基づき、口座管理装置400では遊技場2の遊技店口座403から加盟店口座407へ景品交換額に相当する代金を振込む処理が実行される。SA24で、加盟店口座情報と引落とし額情報とを送信する処理が実行された後、加盟店景品交換処理が終了する。

【0105】図11は、貯玉情報通信処理の処理手順を



示すフローチャートである。このフローチャートは、図9のSA4で実行されるサブルーチンである。

【0106】まず、SA25において、貯玉管理情報記憶手段204で記憶されている貯玉情報の情報内容に変更があったか否かが判断される。貯玉が景品交換に使用されたり、新たに貯玉が預入れられるなどして貯玉情報に変更が生じている場合にはSA26に進む。一方、貯玉情報に変更のない場合には後述するSA27に進む。

【0107】SA26では、変更のあった貯玉情報を貯玉管理会社7の貯玉総合管理装置700へ送信する処理が実行される。

【0108】次にSA27に進み、貯玉総合管理装置700から送信要求情報が入力されたか否かが判断される。送信要求情報が入力されていない場合には後述するSA29に進む。送信要求情報が入力されている場合にはSA28に進み、情報送信処理が実行される。情報送信処理が実行されることにより、送信要求情報に応じた各種情報が送信される。

【0109】次にSA29に進み、所定時間が経過したか否かが判断される。所定時間が経過していない場合には前記SA28に処理が戻り、再び情報送信処理が実行される。一方、所定時間が経過したことを条件に貯玉情報通信処理が終了する。

【0110】図12(a)は、貯玉管理処理の処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートは、図9のSA5で実行されるサブルーチンである。

【0111】まずSA50において、貯玉預入情報が入力されたか否かが判断される。貯玉預入情報は貯玉処理装置250より入力される情報であり、遊技者が貯玉の預入れ操作を行なったことに基づいて発生する情報である。貯玉預入情報が入力されていない場合には、後述するSA55に進む。貯玉預入情報が入力されている場合にはSA51に進み、照合処理が実行される。照合処理は、貯玉の預入れ操作を行なう際に遊技者が入力した暗証番号の正しいものか否かの照合を行なう処理である。照合処理については図12(b)で後述する。

【0112】次にSA52に進み、貯玉の預入れ操作を行なう遊技者に対応して記憶されている貯玉情報を読み出す処理が実行される。次にSA53に進み、貯玉預入情報により特定される貯玉数を、現在遊技者が所有している貯玉数に加算更新した後、記憶する処理が実行される。次にSA54に進み、貯玉完了情報を貯玉処理装置250へ返信する処理が実行される。次にSA55に進み、貯玉引落とし情報が入力されたか否かが判断される。貯玉引落とし情報は、遊技場2内に設けられた景品処理装置251より入力される情報であり、遊技者が景品処理装置251で景品交換のための操作を行なうことに基づいて生ずる情報である。貯玉引落とし情報が入力されていない場合には処理が終了する。貯玉引落とし情報が入力されている場合にはSA56に進み、前記SA

51と同一の照合処理が実行される。次にSA57に進み、景品交換操作を行なう遊技者に対応して貯玉管理情報記憶手段204に記憶されている貯玉情報を読み出す処理が実行される。次にSA58に進み、読み出された貯玉情報に基づいて景品交換に必要な額の貯玉が存在するか否かが判断される。そして、貯玉の引落としによる景品交換が不可能であると判断された場合にはSA61に進み、不許可情報が景品処理装置251に返信され、処理が終了する。一方、貯玉の引落としが可能であると判断された場合にはSA59に進み、遊技者の所有している貯玉数が景品交換に必要な額だけ減算され、貯玉管理情報記憶手段204に記憶される。次にSA60に進み、貯玉引落とし許可情報が景品処理装置251に返信され、処理が終了する。

【0113】図12(b)は、照合処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、SA62において、貯玉預入情報または貯玉引落とし情報に基づいて遊技者の会員ナンバーが特定され、特定された会員ナンバーに対応する暗証番号を読み出す処理が実行される。

【0114】次にSA63に進み、読み出された暗証番号と、貯玉預入情報または貯玉引落とし情報に含まれる暗証番号とが一致するか否かの照合処理が実行される。次にSA64に進み、入力された暗証番号が正当であるか否かが判断される。暗証番号が正しい場合には処理が終了し、SA52または前記SA57に処理が移行する。一方、暗証番号が一致しない場合には前記SA61に進む。そして、不許可情報を貯玉処理装置250または景品処理装置251へ返信する処理が実行される。

【0115】図13は、口座管理装置400で実行される口座管理処理の処理手順を示すフローチャートである。まず、SD1においてポート入力処理が実行される。このポート入力処理が実行されることにより、クレジット管理装置100、貯玉管理装置200、換金処理装置500、貯玉総合管理装置700より各種情報が入力される。

【0116】次にSD2に進み、クレジット処理が実行される。クレジット処理は、クレジット管理装置100から定期的に入力される引落とし情報などに基づいて決済を行なうための処理である。クレジット処理の処理手順については図14で後述する。

【0117】次にSD3に進み、非加盟店処理が実行される。非加盟店処理は、非加盟店3でクレジットを使用したと信取引があった場合にその決済を行うための処理である。次にSD4に進み換金振込処理が実行される。換金振込処理は、換金処理装置500で行われた換金操作に基づいて、換金操作を行った遊技場会員の遊技者口座408に換金額を振り込むための処理である。換金振込処理の後、処理が前記SD1に戻る。

【0118】図14は、クレジット処理の処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートは、図1



3の口座管理処理におけるSD2で実行されるサブルーチンである。

【0119】まずSD5aにおいて景品額振込要求情報が入力されたか否かが判断される。景品額振込要求情報は、景品非加盟店3で会員カード20を利用した景品交換が行われたことに基づきクレジット管理装置100より入力される情報である。景品額振込要求情報が入力されていない場合には、後述するSD5dに処理が移行する。一方、景品額振込要求情報が入力されている場合には、SD5bに進む。

【0120】SD5bでは、景品額振込要求情報に基づいて、景品交換の行われた景品非加盟店3の非加盟店口座405、クレジット会社1のクレジット会社口座406、景品額が特定される。次にSD5cに進み、振込処理が実行される。振込処理が実行されることにより、景品額がクレジット会社口座406から非加盟店口座405に振り込まれる。

【0121】次にSD5dに進み、引落とし情報が入力されたか否かが判断される。引落とし情報は、クレジット管理装置100より入力される情報である。引落とし情報が入力されていない場合には処理が終了する。引落とし情報が入力されている場合にはSD6に進み、入力された引落とし情報に基づいて引落とし種別がチェックされる。次にSD7に進み、SD6の引落とし種別チェックの結果、貯玉の引落としが必要であるか否かが判断される。景品非加盟店3で貯玉を使用した景品交換が行なわれてその取引情報が引落とし情報に含まれている場合には、貯玉の引落としが必要であると判断される。貯玉の引落としが必要であると判断された場合にはSD8に進み、換金処理装置500よりすでに入力されている取引額情報および手数料情報と、換金口座402とが確認される。次にSD9に進み、引落とし情報に含まれている貯玉の引落とし履歴と換金処理装置500より入力された取引額情報および手数料情報とが一致しているか否かが判断され、引落とし情報の正当性が判断される。そして、引落とし情報が正当な情報であると判断された場合にはSD10に進み、引落とされた貯玉額に対応する金額を遊技店口座403から換金所口座402へ振込む処理が実行される。さらに、手数料と景品額とを換金所口座402からクレジット会社口座406へ振込む処理が実行される。そしてその後、処理が終了する。

【0122】一方、SD9で貯玉履歴が一致しておらず、正当でないと判断された場合にはSD11に進み、不当情報を記憶する処理が実行され、処理が終了する。

【0123】また、SD7において、引落とし情報には貯玉の引落とし履歴が存在しないと判断された場合にはSD12に進み、引落とし情報に含まれる引落としリストを読込む処理が実行される。この引落としリストには、遊技場会員が使用したクレジットを特定するための情報が含まれている。

【0124】次にSD13に進み、引落としリストに基づき、クレジットを使用した遊技場会員の遊技者口座408を確認する処理が実行される。次にSD14に進み、確認された口座のいずれもが正当な口座であるか否かが判断される。正当でない口座が存在する場合にはSD16に進み、正当でない口座についての不当リストを作成する処理が実行され、内部に記憶される。一方、口座がすべて正当であると判断された場合または前記SD16の処理の後、SD15に進み、正当であると判断された各遊技者口座408からクレジット会社口座406へ引落とし額を振り込む処理が実行され、クレジット処理が終了する。

【0125】図15は、換金処理装置500で実行される換金情報管理処理の処理手順を示すフローチャートである。まずSD17において、ポート入力処理が実行される。ポート入力処理は、換金操作が行なわれた場合の操作情報や貯玉管理装置200や口座管理装置400から送信される情報を入力するための処理である。次にSD18に進み、換金操作が行なわれたか否かが判断される。換金操作が行なわれていない場合には、後述するSD20に処理が進む。換金操作が行なわれていると判断された場合にはSD19に進み、換金処理が実行される。換金処理は、換金処理装置500で特殊景品を換金するための所定操作が行なわれたことに基づいて実行される処理である。換金操作処理が実行されることにより、特殊景品に相当する現金が換金処理装置500より払出される。

【0126】次にSD20に進み、貯玉管理装置200より減算数情報が入力されたか否かが判断される。減算数情報は景品処理装置251や景品加盟店、あるいは景品非加盟店3で貯玉を使用した景品交換が行なわれた場合などに生ずる情報である。この減算数情報により、景品交換に使用された貯玉の大きさが特定される。減算数情報が入力されていない場合には後述するSD25に処理が移行する。減算数情報が入力されている場合にはSD21に進み、取引情報が記憶される。

【0127】次にSD22に進み、取引情報に基づいて取引額情報と手数料情報とが生成され、口座管理装置400へ出力される。次にSD23に進み、受付待ちフラグがセットされる。受付待ちフラグは、受付情報を受信待ちであることを示すフラグである。また受付情報は、取引額情報と手数料情報とが口座管理装置400に正常に送信されたことを換金処理装置500に通知するために、口座管理装置400から送信される情報である。

【0128】次にSD24に進み、所定のタイマがスタートされる。このタイマは、前述の受付情報が口座管理装置400から送信されるまでの期間を計時し、後述のSD27で所定値、すなわち本来であればすでに送信されてくるべき期間を過ぎれば通信に異常があると判断するためのタイマである。次にSD25に進み、受付情報

が入力されたか否かが判断される。受付情報が入力されていない場合にはSD27に進み、SD24でスタートされたタイマが所定値を計時しているか否かが判断される。タイマが所定値を計時している場合にはSD28に進み、通信異常情報が生成され、記憶される。そして処理が前記SD17に移行する。一方、SD25で受付情報が入力されていると判断された場合にはSD26aに進み、受付待ちフラグが消去される。次にSD26bに進み、SD24でスタートされたタイマがリセットされ、処理が前記SD17に戻る。

【0129】次に、以上において説明した発明の実施の形態の変形例や特徴点を以下に列挙する。

【0130】(1) 図1に示すシステムブロック図では、換金所口座402、遊技店口座403、貯玉管理会社口座404、非加盟店口座405、クレジット会社口座406、加盟店口座407、遊技者口座408における振替処理が、1つの銀行4内で行なわれる場合を例に挙げて説明したが、複数の銀行にまたがって、それらの振替処理が実行されるものであってもよい。

【0131】(2) 会員カード20はクレジットカードとしても利用できるように構成されている。しかしながら、本発明に係る遊技用システムを実現するにあたり、必ずしもそのように構成する必要はない。たとえば、会員カード20とクレジット会社1の発行するクレジットカードとを併用することで景品非加盟店（クレジット加盟店）3で景品交換をすることが許容されるように構成してもよい。この場合には、特に会員カード20にクレジット機能を設ける必要がない。また、会員カード20に記録されている会員ナンバーのみに基づいてクレジット管理装置100が利用者または利用者が会員登録している遊技場2を特定できるように構成すれば、特にクレジットカードを併用して取引を行なう必要もない。

【0132】(3) クレジット会社自体が貯玉流通システムに加盟して、景品加盟店として機能するように構成してもよい。この場合には、たとえば、貯玉を使用した景品交換が景品非加盟店3で行われるごとに、使用された貯玉の大きさを特定可能な貯玉情報が、遊技場2の貯玉管理装置200からクレジット管理装置100に対して付与されるように構成する。このようにしてクレジット管理装置100に蓄積される貯玉情報が、クレジット会社1の売り上げとなるのである。なお、蓄積された貯玉情報は、定期的に遊技場2あるいは貯玉管理会社7などの第三者機関により買い取られるように構成するとよい。

【0133】(4) クレジット管理装置100により、与信業務を提供する与信事業者の加盟店で当該与信事業者が認定している会員による与信取引が行われた場合に発生する与信取引情報に基づいて、前記会員の与信取引を管理するための与信取引管理手段が構成されてい

る。

【0134】図14のSD8～SD10に示したように、口座管理装置400は、クレジット管理装置100から送信される引落とし情報と、換金処理装置500から送信される取引額情報および手数料情報とが一致しているか否かを比較照合した上で口座の振替を行っている。この図14のSD8、SD9により、前記与信取引管理手段から送信される引落とし情報と前記換金手段から送信される引落とし確認用情報（取引額情報および手数料情報）とを照合する情報照合手段が構成されている。また、図14のSD10により、前記情報照合手段により前記引落とし情報と前記引落とし確認用情報とが一致していると判断されたことを条件に、前記引落とし情報に基づいた決裁を行う決裁手段が構成されている。

【0135】(5) 貯玉数が希望の景品額に満たなかったときに、残りをクレジット払いにすることが可能な実施形態について説明したが、貯玉数が希望の景品額に足りているときであっても、遊技者の希望に応じて部分的にクレジット支払いを利用することができるよう構成してもよい。

【0136】

【課題を解決するための手段の具体例】図1に示したシステムブロック図のクレジット管理装置100、貯玉管理装置200、景品交換処理装置251、POS300、レジスタ350、口座管理装置400、換金処理装置500、景品管理装置600、POS650、レジスタ651、貯玉総合管理装置700により、遊技の結果遊技者の所有となった遊技結果価値で遊技場に預け入れられた遊技結果価値を使用する場合に利用される遊技用システムが構成されている。貯玉により、前記遊技結果価値が構成されている。

【0137】会員カード20により、前記遊技結果価値を所有する所有者の当該遊技結果価値の大きさを特定可能な情報が記録された記録媒体が構成されている。会員カード20に記録されている会員ナンバーにより、前記遊技結果価値を所有する所有者の当該遊技結果価値の大きさを特定可能な情報が構成されている。

【0138】クレジット管理装置100、貯玉管理装置200、口座管理装置400、換金処理装置500により、該記録媒体を利用した景品交換取引が行われた場合に必要とされる対価として当該記録媒体の記録情報により特定される前記遊技結果価値を利用して前記景品交換取引に伴う決済に必要な決済用処理を行う決済用処理手段が構成されている。クレジット会社1のクレジット管理装置100、クレジット加盟店3、銀行4の口座管理装置400により、与信業務を提供する与信事業者の加盟店で当該与信事業者が認定している会員による与信取引が行われた場合に、前記与信事業者と前記加盟店と前記会員との間での前記与信取引に伴う決済を行うために構築されている与信取引決済システムが構成されて

いる。クレジット会社 1 により、前記与信事業者が構成されている。クレジット加盟店 3 により、与信業務を提供する与信事業者の加盟店が構成されている。クレジット管理装置 100 は、クレジット加盟店 3 でクレジットカードを利用した与信取引が行われた場合に、その与信取引に伴う決済に必要となる周知の処理を行う。さらに、クレジット管理装置 100 は、そのような処理を行なうとともにクレジット加盟店 3 で会員カード 20 を利用した景品交換が可能となるように図 6～図 7 に示した景品交換処理を実行する。すなわち、これらにより、前記与信取引決済システムの少なくとも一部を利用して、前記決済用処理手段による決済用処理を行うことにより、前記記録媒体を利用した景品交換取引を前記加盟店において行うことができるようにしたことが示されている。

【0139】図 6 および図 7 のフローチャートにより、前記加盟店で前記記録媒体を利用した景品交換取引が行われる場合に発生する取引情報に基づいて取引内容を特定可能な取引内容特定手段が構成されている。図 6 のフローチャートの S3、S20、S25 により、前記景品交換取引に必要とされる対価が前記遊技結果価値と前記与信取引によるクレジットとを併用して支払われる前記景品交換取引であることを特定可能であるとともに、当該景品交換取引に使用される遊技結果価値の大きさとクレジット額とをそれぞれ特定可能な前記取引内容特定手段が構成されている。図 8 のフローチャートにより、前記取引内容特定手段により特定される遊技結果価値の大きさとクレジット額とに基づいて前記加盟店における前記景品交換取引に伴う決済に必要となる決済用処理を行う前記決済用処理手段が構成されている。

【0140】換金処理装置 500 および口座管理装置 400 により、前記取引内容特定手段の特定結果に基づいて前記景品交換取引を行った者の前記遊技結果価値を換金する換金手段が構成されている。図 14 のフローチャートの SD5d、SD6～SD10 により、前記景品交換取引に使用される遊技結果価値に相当する代金を前記換金手段で換金された価値から引落として前記景品交換取引に伴う決済に必要となる決済用処理を行う前記決済用処理手段が構成されている。

【0141】

【課題を解決するための手段の具体例の効果】請求項 1 に関しては、与信業務を提供する与信事業者の加盟店で当該与信事業者が認定している会員による与信取引が行われた場合に前記与信事業者と前記加盟店と前記会員との間での前記与信取引に伴う決済を行うために構築されている与信取引決済システムの少なくとも一部を利用して、前記記録媒体を利用した景品交換取引を前記加盟店において行うことができるようにしたために、遊技者は、前記加盟店で遊技結果価値を使用することができるようになり、遊技者が遊技結果価値を使用する際の利便

性を極力手間をかけることなく飛躍的に向上させることのできる遊技用システムを提供し得るに至った。

【0142】請求項 2 に関しては、請求項 1 に関する効果に加えて、前記遊技結果価値とクレジット額とを併用して前記景品交換取引を行なうことが可能となるために、遊技者が遊技結果価値を使用する際の利便性をより一層向上させることができる。

【0143】請求項 3 に関しては、請求項 1 に関する効果に加えて、前記景品交換取引に使用される遊技結果価値に相当する代金が、前記換金手段で換金された価値から引落とされて前記景品交換取引に伴う決済に必要となる決済用処理が行なわれるために、前記景品交換取引に伴う決済を通貨で行なうことが可能となり、決済が容易となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】遊技用システムの全体システムブロック図である。

【図 2】クレジット管理装置のブロック図である。

【図 3】貯玉管理装置のブロック図である。

【図 4】換金処理装置のブロック図である。

【図 5】会員カードの構成を示す図である。

【図 6】景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 7】景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 8】口座引落とし処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 9】貯玉処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 10】図 10 (a) は非加盟店景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。図 10 (b) は加盟店景品交換処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 11】貯玉情報通信処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 12】図 12 (a) は貯玉管理処理の処理手順を示すフローチャートである。図 12 (b) は照合処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 13】口座管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 14】クレジット処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 15】換金情報管理処理の処理手順を示すフローチャートである。

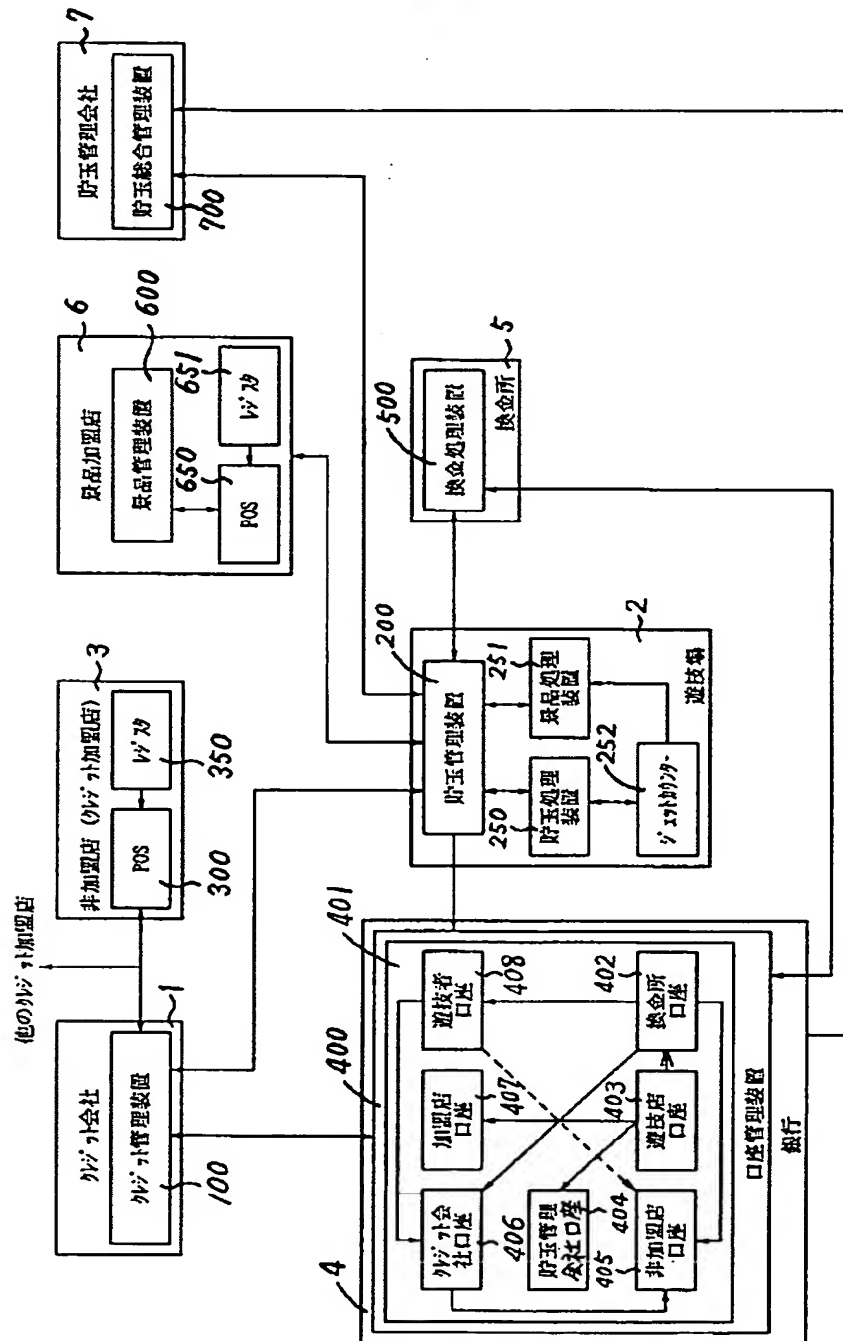
【符号の説明】

1 はクレジット会社、2 は遊技場、3 はクレジット加盟店（景品非加盟店）、4 は銀行、5 は換金所、6 は景品加盟店、7 は貯玉管理会社、20 は会員カード、100 はクレジット管理装置、200 は貯玉管理装置、250 は貯玉処理装置、251 は景品管理装置、252 はジェ

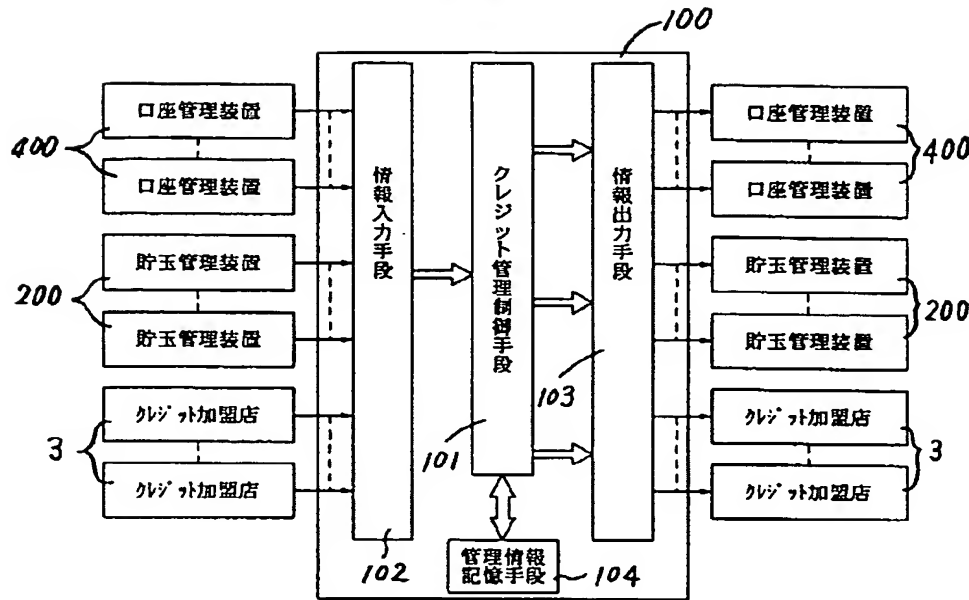
ットカウンタ、300はPOS、350はレジスタ、400は口座管理装置、402は換金所口座、403は遊技店口座、404は貯玉管理会社口座、405は非加盟店口座、406はクレジット会社口座、407は加盟店

口座、408は遊技者口座、500は換金処理装置、600は景品管理装置、650はPOS、651はレジスタ、700は貯玉総合管理装置である。

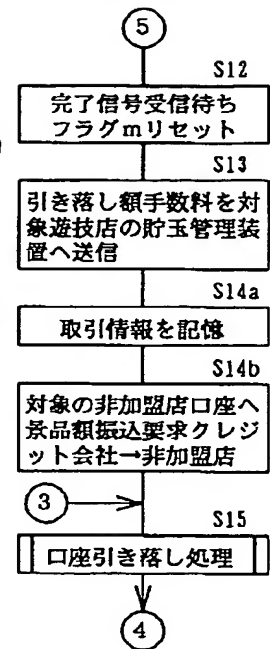
【図1】



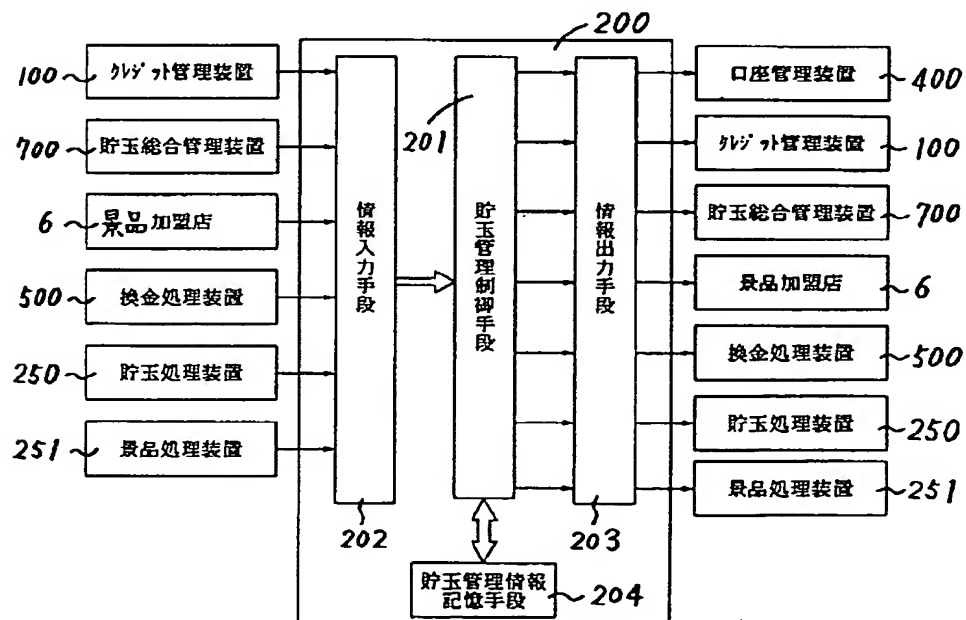
【図 2】



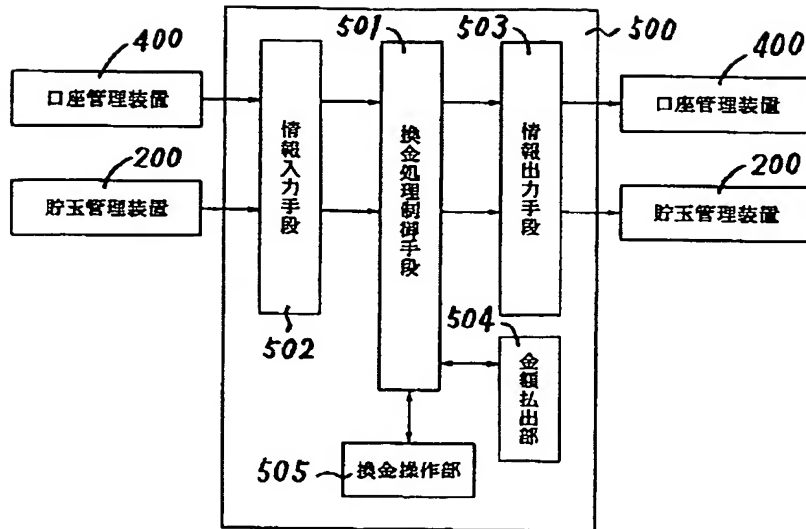
【図 7】



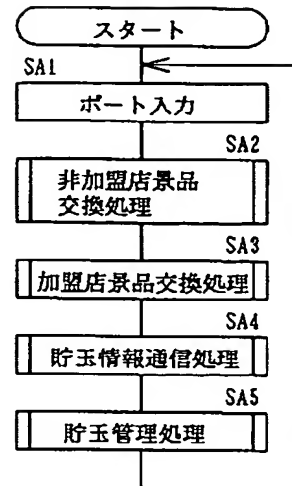
【図 3】



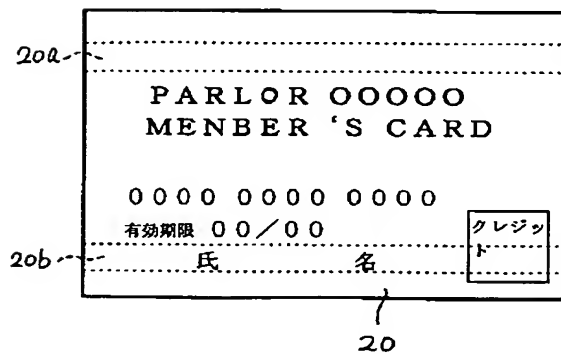
【図 4】



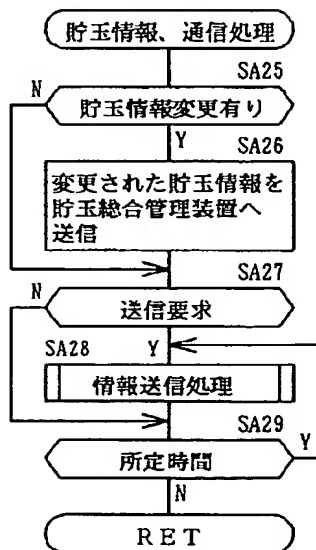
【図 9】



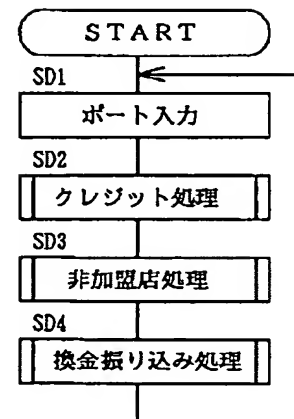
【図 5】



【図 11】



【図 13】

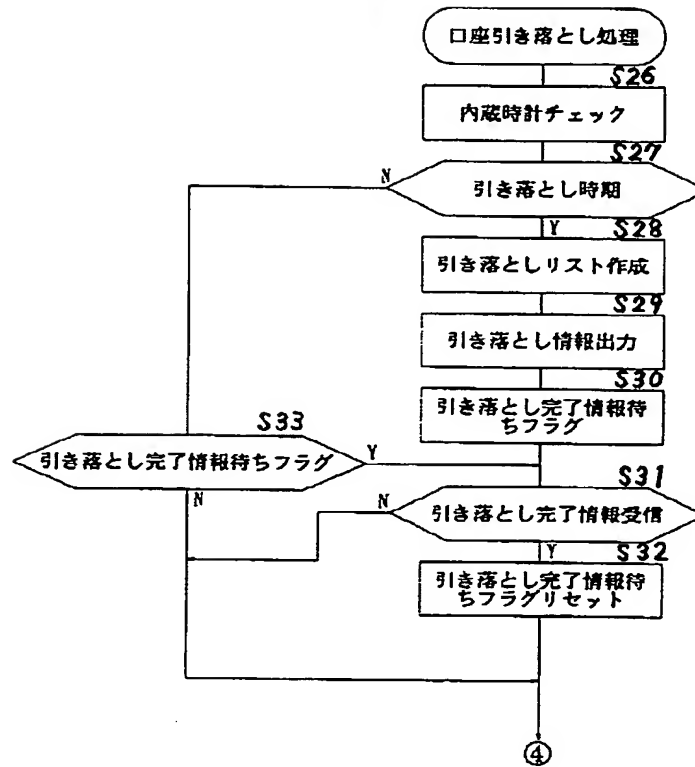




```

graph TD
    Start([スタート]) --> S1[S1]
    S1 --> S2[S2]
    S2 --> S3{S3}
    S3 -- Y --> S4[S4]
    S3 -- N --> S19a[S19a]
    S4 --> S5[S5]
    S5 --> S6{S6}
    S6 -- Y --> S7[S7]
    S6 -- N --> S19a
    S7 --> S8[S8]
    S8 --> S9{S9}
    S9 -- Y --> S10[S10]
    S9 -- N --> S19a
    S10 --> S11[S11]
    S11 --> S12{S12}
    S12 -- Y --> S13[S13]
    S12 -- N --> S19a
    S13 --> S14[S14]
    S14 --> S15{S15}
    S15 -- Y --> S16[S16]
    S15 -- N --> S19a
    S16 --> S17[S17]
    S17 --> S18{S18}
    S18 -- Y --> T2((2))
    S18 -- N --> T3((3))
    S19a --> S19b[S19b]
    S19b --> S19c[S19c]
    S19c --> T1((1))
    T1 --> S20[S20]
    S20 --> S21[S21]
    S21 --> S22[S22]
    S22 --> S23{S23}
    S23 -- Y --> S24[S24]
    S23 -- N --> S19a
    S24 --> S25{S25}
    S25 -- Y --> T1
    S25 -- N --> T3
    
```

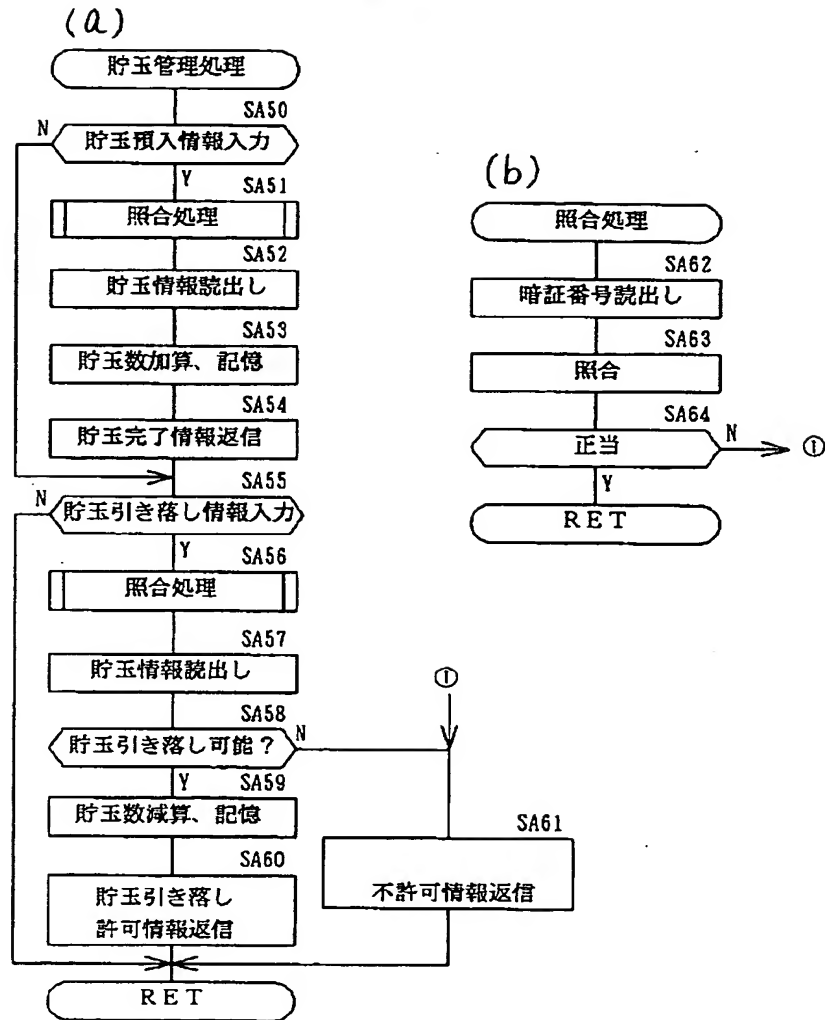
【図 8】



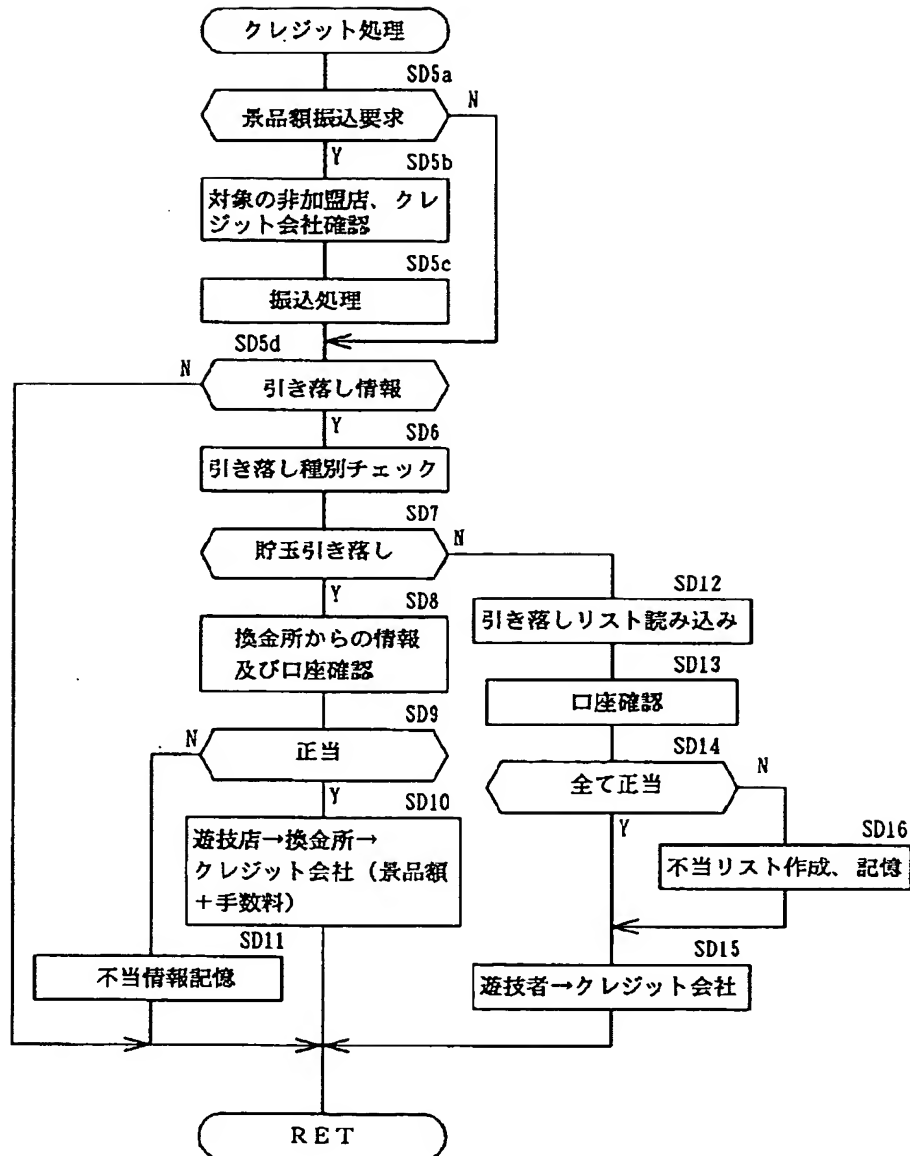
【図 10】



【図 12】



【図 14】



【図 15】

